

FRONT MISSION SERIES

GUN HAZARD

ORIGINAL SOUND TRACK

COMPOSED & ARRANGED BY
NOBUO UEMATSU, YASUNORI MITSUDA

INTERVIEW WITH
NOBUO UEMATSU
& YASUNORI MITSUDA
MAKING OF "GUN HAZARD"

INTERVIEWER: YOKO SUGIMOTO (NTT PUB.)

— まずはじめに、榎松さんは「FFシリーズ」、光田さんは「クロノトリガー」の作曲者ということで、お二人とも今までは(ファンタジー路線のRPG)というゲームの性格上、メロディアスな部分を前面に出されていたように思うんですが、今回、全く違ったゲームということで、「なんか調子が違うな」というような心理的な戸惑いとか抵抗はありますか？

榎松: 心理的な戸惑いはそれはありますよね、やっぱり。光田: 何のゲーム始めてもそうですよね。

榎松: 抵抗とか戸惑いっていうのは、「FF」やっても何やってもあるんですよ。ほんと。でも確かに、今回の「ガンハザード」はアクションRPGだからアクションステージを多分に含んでいる分、メロディの起伏があって、それにドラマが乗ってって、長い感動的なシーンとか、そういう意味では作りにくい部分があるんで、派手目の音楽とかかっこいい音色とかかっこいいフレーズとか、そういうのに縛られちゃった部分はありますよね、やっぱり。

光田: そうですね。とりえずメロディアスな曲が書けなかったっていうのが一番つらかったですね。やっぱりサウンド的にかっこいいものっていう、そこをすごく意識して、だからリズムで隠せたりとか、あと音色自体でインパクトがあるものを…。

— なるほど。で、そんな「ガンハザード」ですけれども、これが「フロントミッション・シリーズ」ということで、元祖である「フロントミッション」の音楽は意識しました？

榎松: 意識した？

光田: していないって言ったら、嘘になりますよねー。

榎松: いや、でもね、でもね、俺もしたよ。…うん。「ガンハザード」の制作に入ったっていう最初「フロントミッション」のCDもらって聴いて、良く出来てんなって、こんな感じでやんなきゃなんないのかなと思って、まあ、でも、真似したって同じ物って出来ないじゃないですか。だから、自分なりにやろうとは思ってたんだけど。…開発の初めの頃ね、「ガンハザード」の我々の曲がのる前に、とりえず音がないと寂しいからっていうんで、「フロントミッション」の曲がのってたんだよね。で、それがも…パッチリ合っていました。(一同爆笑)

光田: も一作なくていいや、って感じて(笑)…あれ、ショックでしたね。

— じゃあ、そのパッチリ合ってる「フロントミッション」の曲を聴いてしまって、それに対してのプレッシャーは…

榎松: プレッシャーってわけではないけど、まあ、それをね、越えるか最低限並べるぐらいのインパクトは欲しいなあとは思ってましたけどね。

— なるほどね。では、今度は別の視点から…スクウェアさんでは大抵、一本のゲームの音楽全部を一人の作曲者が担当しますよね？ それって、肉体的にも精神的にも非常に辛いことだと思うんですけど、今回は二人で作ったということ、通常のケースとの気分的な違いはありました？ それと逆に、プレッシャーになる、とか。

榎松: 両方だよな。

光田: 両方ありますよね。

榎松: 一人でやったら、オープニングからエンディングまで全部自分の中で計算すくで、全ての音響的なものをコントロールできるから、その意味では一人でやったほうが統一感ってのは持てるんだけど、最近みたいに一本のゲームに6~70曲もあると、やっぱりね、結構年とるんですよ。一本やるのとほんとに(笑)。そういう肉体的な、数的な作業量は減ってるのかなあ。どうかなー。そんなことないかなー。

光田: だから、肉体的には、非常に…いや、楽ではなかったですねー。

榎松: 結局、血便出したんだっけ？ (一同大爆笑)

光田: (笑)…いや、変わんないですよ、やっぱり、一人で一本やるのと。

光田さんなんて、特に前回「クロノ・トリガー」が、デビ

ュー作でいきなりあんな大作だったから、プレッシャーもすごく大きくて…

榎松: あの時はいかに穴あけてますから(笑)。

— 血便の方が少しは良かったんでしょうか(笑)? どうでしたか？

光田: 前回と比べてみて今回は、まあ、違った意味での辛い部分っていうのは…

光田: 今回はでも、そんなに辛くはなかったですね、正直言って。やっぱり、こう、榎松さんがいるっていう…

榎松: またまた(笑)。

光田: 結構、楽な部分ってのはありましたし。だけど、こういうこと言うと、なんか榎松さんに失礼ですけど、榎松さんは36歳で僕は23という歳で、勿論、経験が全然違うんですよ。榎松さんの方が何本もゲームをやってきてるし、その辺のノウハウっていうのは、沢山持ってる。で、その中で一緒にやるということは、自分の力を同レベルまでもっていかなくちゃいけないと。ファンの方々は、年齢がどうだから、音楽を沢山やってるからとかっていうのは、一切わかんないでしょう。とにかく曲を聴いて判断するわけだから、榎松さんのレベルに近づけなくちゃいけないっていうプレッシャーは凄くありましたね。

榎松: でもレベル差っていうのはね、ないんですよ、ほん

とに、…やー、でも…俺はねー、しんどかったよ今回は。光田: そうですか？

榎松: まあ、さっきの話に戻りますけど、「FF」なんかのメロディアスな曲とは全然ジャンルが違って、苦手な部分はあったし。結局、僕の曲は、2~30曲くらいなのかな? でもねえ、マックス・トッシュに、アイデア出して「Mいくつ」とかそういう番号つけて、使えるアイデアとか貯め込んでみるんですけど、そういうの、今回は200は超えてるんですよ。だから、いつもの作品作る時よりも、打率が悪い(笑)。凄く、悪い。ゲームの制作を担当してくれた大宮ソフトさんにデモテープ聴いてもらっても、ボツ食らったの沢山あるし。…でもね、良かったと思って、今回、あの…自分の中でね、「ファイナルファンタジーVI」って、区切りが良かったんですよ。音楽だけじゃなくて、「FFVII」っていうゲーム自体が、これから先、一生この仕事を続けていくとして、何本くらいこんな仕事が出来んだろうか? って、仕事が終わった後の満足感と感動とね、そういうのがあって、自分の中で一つ目的が達したなっていう。これくらいのもを作っておけば、もうゲーム音楽やめてもいいっていうのがあったんで。当時はね。…でもね、反対に、実はそうじゃないっていう自分もいるわけなんです。そんな害はない

っていう。「FFVII」は有り難いわけですけど、こんな音楽売れるわけないって。だから自分でね、どっかってね、機を打って、きやらない事がいっぱいあるのも知ってるし、苦手な部分もかかをこの時期にやったことに痛感させられたというか、初、やっぱり俺ってまだまだだっくわかって、凄く良かったかなように12~3歳違うんで、いますしねえ。やっぱり、新しい感じがするの、凄く(笑)。シャテいう。だから、あーいうのしんどかったけど、いい経験きにね、また一から出直せるで、話はまた戻りますけど、しですよ、実は、変わんないで、ないけど(笑)。あー、間違、方がさばり方が上手いっていう、どんな仕事でも(

— 自分の精神的なこととか

ールできる術を心得ている。榎松: そうそう、でもね、十年、ますよ。要領よくなっちゃってうとしないもん(笑)。だから分はあるの。ガーツとう、若うでしよ? で、家に帰らない仕事してるとか、で、そんなといてないのに、っていうこと(笑)。で、あーく果てに血便(笑)…でもまあ、僕はね、そうやっぱり、自分もそうだった走ってみようとか、そういう！見て気持ちいいな一と思たりねー、胃に穴あけられたがちょっと、怖いかなって。の方の肉体的な心配の方が



俺はねー、しんどかったよ今回は。

話に戻りますけど、「FF」なんかのメ
全然ジャンルが違って、苦手な部分は
曲は、2~30曲くらいなのかな? で
シュに、アイデア出して「Mいくつ」と
て、使えるアイデアとか貯め込んでみ
うの、今回は200は超えてるんです
作品作る時よりも、打率が悪い(笑)。
制作を担当してくれた大宮ソフトさん
もらっても、ボツ食らったの沢山ある
たと思って、今回、あの一……自分の中
ンタジーVI」って、区切りが良かった
じゃなくて、「FFVI」っていうゲーム
一生この仕事を続けていくとして、何
が出来たんだろうか? って。仕事が終
感動とね、そういうのがあって、自分
したな……っていう。これくらいのもの
ゲーム音楽をやめてもいいっていうの
ね。……でもね、反対に、実はそうじゃ
ないわけなんです。そんな答はない



っていう。「FFVI」は有り難いことに、CDとかも凄く売れ
たわけですけど、こんな音楽しか作れない奴が、そんなに
売れるわけじゃないって。だから自分の中で、ここぞ、心の中
でね、どっかでね、楔を打って置いて。まだまだ、やらな
きゃならない事がいっぱいあるし、自分で何が出来るいか
も知ってるし、苦手な部分も知ってるし。「ガンハザード」と
かをこの時期にやったことによつてね、そういったことを
痛感させられたというか、初心に帰れたというか……「あ、
やっぱり俺ってまだまだたんだ!」っていうのがつくづ
くわかって、凄く良かったかな。で、光田とは、さっきも言っ
たように12~3歳違ふんで、出してくる音の感じとかも違
いますしねえ。やっぱり、新しいし、デジタル世代っていう
感じがするの、凄く(笑)。シャープだなー、切れるな一、つ
ていう。だから、ああいうのも勉強になりますよ。だから、
しんどかったけど、いい経験というか、次の作品にいくと
きにね、また一から出直せるかなっていう感じですね。…
で、話はまた戻りますけど、レベルはそんなに変わんない
ですよ、実は。変わんないっていうか、負けちゃうかもしれない
けど(笑)。あの一、間違ひなく言えるのは、絶対俺の
方がさぼり方が上手いっていう。俺は倒れない自信があ
るっていう、どんな仕事でも(笑)。それだけ。

——自分の精神的なこととか肉体的なところをコントロ
ールできる術を心得ている、ということですかね。
桐松: そうそう。でもね、十年くらいやってたら、覚えちゃい
ますよ。要領よくなっちゃって、体がそれ以上のことをやろ
うとしないもん(笑)。だから光田なんかね、見てて怖い部
分はあるの、ガッツとさ、若ささまかせてつばしっちゃ
うでしょ? で、家に帰らないとか、夜中も一晩中寝ないで
仕事してるとかで、そんなとこユーザーの人達は誰も聴
いてないのに、っていうところも細々と曲書いてんだよね
(笑)。で、あけく果てに血使出してんだよねー。(一同爆笑)
……でもまあ、俺はね、そういう方が好きなんです。昔
やっぱり、自分もそうだったし。僕も、もう出来ることまで
走ってみようとか、そういう気持ちあったから、光田とか
見てて気持ちいいな一と思ってるんだけど、血使出され
たりねー、胃に穴あけられたりするとねー(笑)。そこら辺
がちよっと、怖いかな一って。音楽的な問題よりも、そっち
の方の肉体的な心配の方が…(笑)。

——それでは逆に光田さんの方は、桐松さんを見ていてど
うですか? 今回、桐松さんとやってみて、どう感じました?
光田: うーん。いや、桐松さん仕事速いんですよ、とにかく。
スーパーファミコンに音を入れる時も、最初の方は、もう
競争するが如く、桐松さん二曲入れたら最初は三曲入
れてやるとか(笑)。そういう意味で、だいぶ仕事が速く
なりました。桐松さんと仕事をして、で、その辺は凄く重要
なことであると思うんですよ、ゲームの音楽をやるって
いう意味で、「クロノ」の時は、一曲にも何日もかけてた
んですけど、今回、凄く後ろからこう、突っつかれてやって
きたから…
桐松: 時間かけたから、いいものが出るっていうのもん
でもないさ。まあ、かけて良くなる場合もあるけど、短時
間でどこまでエネルギーを集中させるかってことだよな。
光田: 逆に、「クロノ」の時よりは、音質的にも曲のアイ
デア的にも、面白いものができたんじゃないかと思うん
ですよ。だから、仕事の仕方がだいぶ上手くなったような
気がする。だからもし、いーですねー(笑)。早く来て、
早く帰るようになって、前の日の疲れを残さずに次の日に
作業する。そういう意味で、コントロールがだいぶ出
来るようになったかかな…少しずつではあります
が…まだ無茶苦茶な時もあります(笑)。

——なるほど(笑)。では、次に、そんなお二人の氣に入
っている曲、それぞれの自信作ですね、それをひとつ挙げ
てください。
桐松: まあ、オープニングテーマですかね、僕は、…うん。
光田: 僕はショップの曲の、「A STORE KEEPER」に
します。
桐松: あ、…なるほどね。
光田: あの曲が一番作って楽しかった曲ですね。リズム
をこう流して、自分でソロをバレーと弾いて、結構遊
びながら作れたんで、一番気に入ってるかなっていう。

——じゃあ、お互いの曲については? お互いの曲で、氣
に入っている曲、「これは凄いい! 俺には出来ない!」と思
う曲は?
桐松: いや、出来ないのはいっぱいありますよ、ほんとに。
えーっと、どれがいいかな、でも全部いいんだよな。…え

ーっとねえ…エンディングの「TRIAL ZONE」、あれい
いな! あの、特に出だしのところが、あのイントロのシンセ
がねえ、おそらくモニターの人達がやって、「クロノ・トリ
ガー」を彷彿とさせる要因の一つだと思うよ、いわゆる光
田サウンドみたいな。…そういえば、僕の曲って、どっか
っていうとシロタマが多いんですよ。ストリングスとかなん
かで、ドベーンと伸びた感じで、で、光田のってねえ、プチ
プチプチ、そこかしこに散弾銃が(笑) 飛び散っててね
え、カラフルな感じでねえ… ああいうセンスがたぶん…
僕はあんまりああいう音楽で作ったことないんで、一番
こう…盗みたいな一という(笑)。ちょっと、譜面を開い
ちゃうことだね。どういうアレンジなんかな一と、でも、そ
んなに努力して作ってそうにも見えなから、多分あれが
彼のセンスなんじゃないかなー、なんか、俺がそういう風
に感じる箇所があちこち頻繁に出てくるんで、彼の持つ
てのものんじゃないかと。

——じゃあ、逆に光田さんからは?
光田: いやもう、オープニングですよ、これは、桐松さんも
好きだって言ってきましたけど、これは凄いいと思います。この
曲は、ま、譜面もらったんですけどね、アレンジするって
いうことで、いろんなところでアレンジしたいな、と思って…
桐松: 出来なかったよな。
光田: 出来なかったです。これほど難しい曲は、僕には書
けないです(笑)。あのコード進行が、とにかく凄いいん
ですよ。次へという風に展開していかけていうところが、僕
には全然ない感覚を…ガーンってその響きを出してこれら
んと、なんかあまりのショックに僕は(笑) 何も出来なくな
ります。あのオープニングはとにかく凄いいと思いました。
桐松: 音楽を知らない人が曲を作るとこうなるという。(一
同爆笑)
光田: いやいやいや(笑)。何をおっしゃいますか。
桐松: ちゃうちやう。…いわゆるあの一、音楽学校とかで
はいい点数が取れない進行なわけなんです。こう、ドミ
ナントがあって、サブドミナントって、こういう、有機的な
つながりをしてない、というか。
光田: あー、なるほど…。理論じゃ解析出来ないような作
り…

——オリジナリティ。



光田: そう、オリジナリティ。

桐松: 偶然。

——偶然ですか(笑)? あれ? 偶然なんですか?

桐松: 偶然だよ、キミ。

光田: いや、ま(笑) 偶然と言ってますが、それが出来る
のと出来ないのとじゃ大違いですから。…あれは、ぜひ、
ね、ピアノ譜が出るかどうか知らないですけど(笑)、あの
進行は勉強した方がいい!!

——なるほど一、わかりました。では、最後に、今後のご予
定など。

桐松: これ終わってどうするんですか?

光田: これ終わって、休みますよ僕は。桐松さんもなんか…

桐松: 僕なんか、「ガンハザード」、終わる前にもう……休ん
じゃう!! (一同大爆笑。実はこの時点でまだ、「ガンハザード」
の制作、それも特に光田さん担当部分の音楽は終わ
っていないのです)

光田: 休んじゃう(笑)! …いいな。

桐松: 光田君はいつまで休みなんですか?

光田: いやー、2月の半ばまでいただけるという話…。

桐松: すばらしいですねえ。

光田: どうですかねえ…もらえますかねえ(笑)?

桐松: いえいえいえ…だいじょぶだいじょぶだいじょぶ…
私は次がありますんで、1月末で出て来るんですけどね。
で…

——とか何とか言って期限なく会話が長くお二人なの
で、この辺で終わりにしましょう。本日はどうもありがと
うございました。
(1995年12月13日 スクウェアにて)

DISC1 (TOTAL TIME 75'22")

01: GUN HAZARD (2'57")	Uematsu (M01)
02: 危機 (1'53")	Mitsuda (M02)
03: MISSION COMPLETE (1'03")	Mitsuda (M03)
04: PULL OUT (0'47")	Mitsuda (M04)
05: 勝利の宴 (0'24")	Mitsuda (M05)
06: TENSION (2'37")	Uematsu (M06)
07: 鉄の足音 (3'40")	Mitsuda (M07)
08: 戦慄 (2'28")	Uematsu (M08)
09: MOVE (0'49")	Uematsu (M09)
10: A STORE KEEPER (3'05")	Mitsuda (M10)
11: VOICE OF ARK (1'55")	Mitsuda (M11)
12: 大破壊の死闘 (0'49")	Uematsu (M12)
13: 不吉な風 (2'52")	Uematsu (M13)
14: SILENCER (2'03")	Uematsu (M14)
15: ESCAPE (1'53")	Uematsu (M15)
16: RICHARD MILLMAN (2'31")	Uematsu (M16)
17: CENKTRICH (3'24")	Uematsu (M17)
18: 激戦 (1'52")	Nakano (M18)
19: 快速撃 (2'34")	Uematsu (M19)
20: INVASION (2'14")	Mitsuda (M20)
21: WARNING ONE (1'35")	Mitsuda (M21)
22: WARNING TWO (3'20")	Uematsu (M22)
23: GENOCE (2'50")	Uematsu (M23)
24: 哀しみのカリオン (3'59")	Uematsu (M24)
25: 出会い (1'57")	Uematsu (M25)
26: MONOLOGUE (2'22")	Mitsuda (M26)
27: SECRET STORY (3'39")	Uematsu (M27)
28: GALEON (2'19")	Mitsuda (M28)
29: SNEAK AND ATTACK (2'07")	Mitsuda (M29)
30: 碧空～あおぞら～ (2'08")	Uematsu (M30)
31: NOTICE (2'02")	Uematsu (M31)
32: RESISTANCE (1'50")	Uematsu (M32)
33: ナワール宴 (2'38")	Hamauzu (M33)

DISC2 (TOTAL TIME 75'55")

01: ROYCE FELDER (2'36")	Mitsuda (M34)
02: A RUNNING FIGHT (1'36")	Mitsuda (M35)
03: A-R-K (2'01")	Mitsuda (M36)
04: 残骸 (2'45")	Uematsu (M37)
05: CAVERN (4'03")	Mitsuda (M38)
06: SPARK SHOT (2'22")	Mitsuda (M39)
07: 202 (3'29")	Uematsu (M40)
08: 追撃 (1'29")	Mitsuda (M41)
09: 白昼の死闘 (2'10")	Mitsuda (M42)
10: UNEASY (2'39")	Uematsu (M43)
11: MESSAGE OF GENOCE (2'36")	Uematsu (M44)
12: 決意 (1'46")	Uematsu (M45)
13: GARDIAN (2'41")	Uematsu (M46)
14: SENTINEL (4'09")	Uematsu (M47)
15: TRAP (2'45")	Hamauzu (M48)
16: EDEL RITTER (1'49")	Nakano (M49)
17: NATURE (2'44")	Uematsu (M50)
18: ロイスの死 (1'56")	Nakano (M51)
19: EVIL POWER (2'28")	Nakano (M52)
20: ATLAS (4'48")	Uematsu (M53)
21: APPROACH TO A SHRINE (3'13")	Hamauzu (M54)
22: FINAL MISSION (2'49")	Mitsuda (M55)
23: 焦燥 (3'04")	Mitsuda + Hamauzu (M56)
24: 約束～ENGAGEMENT～ (2'05")	Uematsu (M57)
25: 天変の扉 (0'59")	Mitsuda (M58)
26: EMOTION (6'16")	Mitsuda (M59)
27: TRIAL ZONE (4'11")	Mitsuda (M60)

曲により、再生中にノイズ音が発生する箇所があります。
 制作者の意向により収録されたものですので、あらかじめご了承下さい

SOUND PROGR

PROD

PH

DESIC

INTERVIEW PH

EXECUTIVE PR

suda (M34)
suda (M35)
suda (M36)
matsu (M37)
suda (M38)
suda (M39)
matsu (M40)
suda (M41)
suda (M42)
matsu (M43)
matsu (M44)
matsu (M45)
matsu (M46)
matsu (M47)
matsu (M48)
kano (M49)
matsu (M50)
kano (M51)
kano (M52)
matsu (M53)
matsu (M54)
suda (M55)
matsu (M56)
matsu (M57)
suda (M58)
suda (M59)
suda (M60)

MUSIC COMPOSED & ARRANGED BY
NOBUO UEMATSU, YASUNORI MITSUDA

EXCEPT M18, M49, M51, M52 BY JUNYA NAKANO,
M33, M48, M54, M56 BY MASASHI HAMAUZU

SOUND PROGRAMMED BY MINORU AKAO / SOUND ENGINEERED BY EIJI NAKAMURA

SOUND EFFECTS BY KAZUMI MITOME, HIRONOBU IZUMI

PRODUCERS: NOBUO UEMATSU & YASUNORI MITSUDA (SQUARE)

MITSURO ISHII & YOKO SUGIMOTO (NTT PUB.)

PRODUCTION MANAGEMENT: YASUYUKI MAEDA (SQUARE)

MASTERING ENGINEER: MASAOKI KATO (SUNRISE MUSIC)

MASTERING STUDIO: SUNRISE STUDIO

ART DIRECTION: TADASHI SHIMADA (BANANA STUDIO)

DESIGN: TADASHI SHIMADA, NORIE KADOKURA (BANANA STUDIO)

COVER PHOTOGRAPHS: TADASHI HIROSE

INTERVIEW PHOTOGRAPHER: HIROSHI SHIBAZUMI & SHOUJI OTAKE (HAND MADE)

PHOTOTYPE & FINISH WORK: I N G

EXECUTIVE PRODUCER: YOSHITOMO OGATA / MITSUNOBU NAKAMURA (NTT PUB.)

SPECIAL THANKS TO: KEISUKE TADAKUMA (OMIYA SOFT)

FRONT MISSION SERIES

GUN HAZARD

ORIGINAL SOUND TRACK

COMPOSED & ARRANGED BY
NOBUHO UEMATSU, YASUNORI MATSUDA

GUN HAZARD

CHARACTERS

CHARACTER DESIGNED BY
YOSHITAKA AMANO

Klark Willson

Albert Grabner

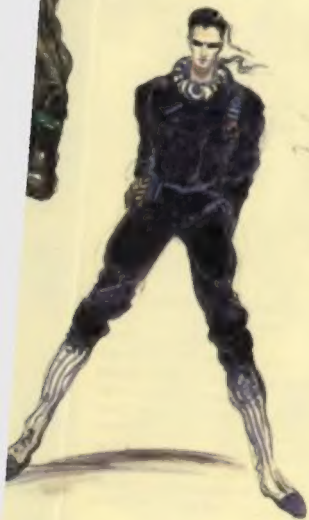


Blenda Lockhart

Emil Szynsky



Luven Alhadi



Akihiko Sakata



Clark Willson



Emil Szynsky



Luven Alhadi



enda Lockhart

Akihiko Sakata



Royce Felder

Axel Bongo

Ark Helbland

Anita Diamonte

Genoce Felder

a commander of GARDIAN



西暦2024年。

人類は世界共和構想に基づき、地球規模事業で「軌道エレベーター」なる巨大建造物建設の着工に入る。この「軌道エレベーター」とは、静止軌道までに達するもので、シャトルの類をごくわずかなエネルギーで発着させるためのプラットフォームとして、また太陽エネルギー集積衛星からの一時的な蓄電システム(エネルギーダム)、さらには特殊高分子素材の生成プラントとしての機能を果たすことを目的とするものであった。

着工から約12年間、この建造計画は順調に進み世界の協調と平和のシンボルとして位置付けられた。この巨大建造物の構築作業の高効率化を計って、二足歩行型の作業機が実用化された…。ところが、2036年も半ばを過ぎ、重水素による常温核融合技術の応用が具現化し、「軌道エレベーター」の建造意義が希薄となってしまう。建造に参画していた一部の国は、離脱を表明。計画の続行/中止をめくり見解は分かれ、この地球規模の事業は一時中断を余儀なくされた。

2038年に入り、中東で極めて小規模な紛争が起こった。しかし、これに呼応するかのごとく各地で国家間をゆるがす事件が頻発し、国際関係は不安定な状況となる。2064年。慌ただしくなった国連の平和維持活動にはヴァンツァーと呼ばれる二足歩行型の装甲騎兵が投入されつつあったちょうどそのとき、最も治安体制の整う北大西洋上に面した平和の地「エミンゲン」に、戦火が立ちのぼった…………

Staff

Character Design: Yoshitaka Amano

Supervisor: Hirohito Sakaguchi

Producer: Yasuyuki Maeda

Asst. Producer: Kiyotaka Sousui

Programmer: Hideo Suzuki, Yukio Hiro Higuchi

Director: Takayuki Jinbu

Graphic: Keisuke Tadakuma, Tomoharu Saitoh

Kouichiro Kobayashi, Satoshi Nakai

Naoyoshi Nakazato, Hidetoshi Ohmor

Message Data: Hideo Iwasaki

Music: Nobuo Uematsu, Yasunori Mitsuda

Sound Programmer: Minoru Akao / Sound Engineer: Eiji Nakamura

「ター」なる
静止軌道ま
に着させるた
の一時的な
生成プラント

平和のシン
率化を計つ
も半はを過
レベーター
の国は、離脱
横の事業は

これに呼応
関係は不安定
めにはヴァン
たちょうどそ
ミンゲン」に。



Staff

Character Design: Yoshitaka Amano

Supervisor: Hironobu Sakaguchi

Producer: Yasuyuki Maeda

Asst. Producer: Kiyotaka Sousui

Programmer: Hideo Suzuki, Yukihiro Higuchi

Director: Takayuki Jinbu

Graphic: Keisuke Tadakuma, Tomoharu Saitoh

Kouchiro Kobayashi, Satoshi Nakai

Naoyoshi Nakazato, Hidetoshi Ohnori

Message Data: Hideo Iwazaki

Music: Nobuo Uematsu, Yasunori Mitsuda

Sound Programmer: Minoru Akao / Sound Engineer: Eiji Nakamura

GUN HAZARD

SPECIAL MATERIALS

ILLUSTRATION BY YOSHITAKA AMANO



The Orbital Elevator "Atlas"

Learning from the tragedy erupted by the global resource dispute at the beginning of the 21st century, an enormous tower was constructed by means of an earth scale enterprise upon resurrection of a global peace plan.

The human race was to obtain peace through the sharing of galactic resources provided by the "Atlas", but

Before the completion of the "Atlas", the application of global thermal nuclear technology became embodied by the better population.

At the same time, political disputes arose around the entire world, and due to this factor, the already on-stage political state of affairs began to crumble under this regime.

In order to ensure the protection of the human race and to raise the efficiency of the "Atlas" itself, the invention of the full-scale task which took into account, the finest technology and innovation of each country combined, eventually came to be used only for the purposes of military task operations —



FRONT MISSION SERIES

GUN HAZARD

ORIGINAL SOUND TRACK
DISC 1

©1996/PSCN-5044/STEREO

All rights of the producer and of the
work reproduced reserved.

Unauthorized copying, public performance and
broadcasting of this record prohibited.

Made in Japan. NTT Publishing Co., Ltd.

SQUARESOFT

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

FRONT MISSION SERIES

GUN HAZARD

ORIGINAL SOUND TRACK
DISC 2

©1996/PSCN-5045/STEREO

All rights of the producer and of the
work reproduced reserved.

Unauthorized copying, public performance and
broadcasting of this record prohibited.

Made in Japan. NTT Publishing Co., Ltd.

SQUARESOFT

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

NOW ON SALE



バハムート ラグーン
オリジナル・サウンドトラック
PSCN-5046/V3,300



96-2-25 (L)⊗STEREO

このCDは一定期間発売促進品
ですが、この期間経過後も権利者の
許諾なく営利目的に使用すること
を禁じます。また盗版でテープ等に
転写することは法律で禁じられて
います。
発売元 NTT出版株式会社
販売元 株式会社ポリスター

ISBN4-87188-924-6 C0873 P3300E



ガンハザード

オリジナル・サウンドトラック



PSCN
5044~5
(2枚組)
¥3,300

PSCN-5044~5



「ファイナルファンタジー」シリーズの橋本健夫と
「クロノ・トリガー」の光田康典、
スクウェアドリームタッグ渾身の作品集
スーパーファミコンソフト「ガンハザード」の
オリジナル・ゲームサウンド全60曲を完全収録の2枚組
オリジナル特典：天野喜孝の
キャラクターイラストを中心とした
「ガンハザード」スペシャルマテリアル封入

SQUARESOFT

¥3,300(税込)(税抜価格¥3,204)

※98.2.24まで